

WORLD CHAMPION

ELEKTROONILINE DARTSIPLAAT

Item No. 189 / 289 / 489

Kasutusjuhend ja mängureeglid

Aitäh, et valisite elektroonilise dartiplaadi!

Hoiatus: Ohutuse tagamiseks peavad lapsed kasutama seda toodet täiskasvanu järelevalve all. Palun lugege see juhend hoolikalt läbi ja säilitage see tulevaseks kasutamiseks.

Osa 1: Toote kirjeldus

Toote mõõtmed: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- See elektrooniline dartiplaat pakub 18 mängu 159 valikuga.
- Kuni 8 mängijat saavad mängus korraga osaleda.
- See toode pakub automaatset punktide arvestust kõnesisu kaudu.
- LCD-ekraan sinise taustvalgustusega.
- Automaatne väljalülitamine 30 minutilise tegevusetuse järel.

Osa 2: Paigaldus

2.1 Paigaldusjuhend

Kõrgus: Sihtmärgi keskpunkt peab olema 5 jalga 8 tolli (1,73 meetrit) põrandast.

Kaugus: Horisontaalne kaugus dartiplaadi esiküljest viskejooneni peab olema 7 jalga 9-1/4 tolli (2,37 meetrit).

2.2 Toitepaigaldus

Seade töötab 3 x 1,5V "AA" patareiga (ei kuulu komplekti). Patareide pesa avatakse tagant patareide paigaldamiseks.

Osa 3: Punktireeglid

Dartiplaat on jagatud punktisegmentideks. Välimine ring loetakse topelt, sisemine ring loetakse kolmekordne ja sihtmärk loetakse nii nagu plaadil näidatud. Punktid arvutatakse elektroonilise süsteemi poolt automaatselt.

Osa 4: Kasutusjuhend

4.1 Nuppude funktsioonid

1. Vajutage "POWER" nuppu ja mäng läheb pärast heli kuulmist normaalsesse tööseisundisse.
2. Kasutage "GAME" nuppu mängude valimiseks (G01-G18). "GAME" nupuga saab ka mängust väljuda ja algsesse seisundisse naasta.
3. "OPTION" nupuga saab valida mängu alammängu (G01-G18).
4. Kasutage "PLAYER" nuppu mängijate arvu valimiseks enne mängu, vaikeväärtus on 2.
5. "HANDICAP" nupp (kasutatakse mängu raskusastme valimiseks). Näiteks kui 4 mängijat mängivad "G01" korraga, saab esimene mängija valida 800, teine 200, kolmas 500 ja neljas 300.
6. "LIGHT" nupp (kasutatakse LCD taustvalgustuse sisse- või väljalülitamiseks).
7. "DOUBLE IN/OUT" nuppu kasutatakse ainult G02 jaoks, vaadake üksikasju mängujuhistest.
8. "SOUND" nuppu kasutatakse heli või vaigistuse valimiseks.
9. "ELIMINATE" nuppu kasutatakse käesoleva noole punktid kustutamiseks või taastamiseks.
10. "START/NEXT" nuppu kasutatakse mängu alustamiseks ja järgmisele mängijale üleminekuks.

4.2 Helide nimekiri

1. "Laser" - See heli antakse, kui tabatakse üksik punktisegment.
2. "Double" - See teade antakse, kui tabatakse topelt punktisegment.
3. "Treble" - See teade antakse, kui tabatakse kolmekordne punktisegment.
4. "Bull's Eye" - See teade antakse, kui tabatakse sihtmärki.
5. "Too High" - See teade antakse, kui punktid loevad 0-ni või on võrdne 1-ga, ja seda kasutatakse ainult mängus "G02".
6. "Score" - See teade antakse, kui mängija saab punkte, kasutatakse ainult mängudes "G05" ja "G06".
7. "Close" - See teade antakse, kui tabatakse segment, mis lõpetab mängu.
8. "Open" - See teade antakse, kui tabatakse segment, mis avab või alustab mängu.
9. "Winner" - See teade antakse, kui saavutatakse võidupunkt!
10. "NEXT PLAYER" - See teade antakse, et osutada START/NEXT nupu vajutamisele, kuna eelmine mängija on visanud oma 3 noolt.
11. "Yes" - See teade antakse, kui tabatakse "siht" segment.
12. "Sorry" - See teade antakse, kui tabatakse "mitte-siht" segment.

Osa 5: Mängude selgitus

G01 Punktide kogumine (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Iga mängija punktid kogunevad alates 0 iga tabamuse eest. Esimene mängija, kes saavutab või ületab määratud punktisumma, on võitja.

G02 Tagasilugemine (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Iga mängija punktid vähenevad määratud summast iga tabamuse eest. Esimene mängija, kes jõuab punktini 0, on võitja.

Mängijad saavad valida erinevaid mängurežiime "DOUBLE IN/OUT" nupu abil.

Double in: Kui kuvatakse "Double in", tähendab see, et mängu saab alustada ainult topelt tabamisega.

Double out: Kui kuvatakse "Double out", tähendab see, et mängu saab lõpetada ainult topelt tabamisega. Kui pärast ühe, kahe või kolme noole viset on punktisumma 1 või alla 0, tähendab see "bust" ja mängija ei saa punkte registreerida ja naaseb algse punktiseisuni, ning antakse teade "Too High!".

Double in/out: Kui kuvatakse nii "Double in" kui "Double out", peab mäng algama ja lõppema topelt tabamisega.

G03 Ümber kella (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Tähendab mis tahes punktisegmendi tabamist punktide saamiseks.

5: Tabage punktisegmendid 1-st 5-ni järjekorras.

10: Tabage punktisegmendid 1-st 10-ni järjekorras.

15: Tabage punktisegmendid 1-st 15-ni järjekorras.

20: Tabage punktisegmendid 1-st 20-ni järjekorras.

Pärast ühe taseme valimist peab mängija viskama nooled antud juhise järgi segmenti. Pärast iga viset näidatakse järgmine segment ja teile antakse nõu "Yes" või "Sorry".

G04 Ümber kella-Topelt (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Tähendab, et punkte saab ainult topelt punktisegmendi tabamise eest.

205: Segmendid 1-5. 210: 1-10. 215: 1-15. 220: 1-20.

Mängija peab viskama nooled juhise järgi segmenti. Kui õige segment tabatakse, näidatakse järgmine segment ja te kuulete "Yes" või "Sorry".

G05 Ümber kella-Kolmekordne (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Tähendab, et punkte saab ainult kolmekordse punktisegmendi tabamise eest.

305: Segmendid 1-5. 310: 1-10. 315: 1-15. 320: 1-20.

Mängija peab viskama nooled juhise järgi segmenti. Kui õige, näidatakse järgmine segment heliga "Yes" või "Sorry".

G06 Lihtne kriket (000, 020, 025)

Kehtib ainult 15, 16, 17, 18, 19, 20 või sihtmärgi tabamisel.

Esimene mängija, kes tabab kõik eespool nimetatud segmendid kolm korda, on võitja.

Üksik tabamus - loetakse üks kord. Topelt - kaks korda. Kolmekordne - kolm korda.

"000" - Tabage mis tahes segment 15-20 ja sihtmärk mis tahes järjekorras.

"020" - Tabage esmalt 20 kolm korda, seejärel 19, 18, 17, 16, 15, sihtmärk järjekorras.

"025" - Tabage esmalt sihtmärk kolm korda, seejärel 15, 16, 17, 18, 19, 20 järjekorras.

Igal segmendil on kolm indikaatorit. Ühe tabamise korral süttib üks. Kui kõik süttivad, on mäng läbi.

G07 Punktide kriket (E00, E20, E25)

Kehtib ainult 15, 16, 17, 18, 19, 20 või sihtmärgi tabamisel.

Esimene, kes tabab kõik segmendid kolm korda, on võitja.

Üksik - üks kord. Topelt - kaks korda. Kolmekordne - kolm korda.

"E00" - Mis tahes segment 15-20 ja sihtmärk mis tahes järjekorras.

"E20" - Tabage esmalt 20 kolm korda, seejärel 19, 18, 17, 16, 15, sihtmärk järjekorras.

"E25" - Tabage esmalt sihtmärk kolm korda, seejärel 15, 16, 17, 18, 19, 20 järjekorras.

Igal segmendil on kolm indikaatorit. Ühe tabamise korral süttib üks.

Iga segment on avatud ja saab punkte anda alles pärast 3 tabamist igalt mängijalt. Suletakse, kui kõik mängijad on selle tabanud 3 korda.

Iga mängija peab proovima segmenti 3 korda tabada, et saavutada "avatud" staatus ja hakata punkte koguma.

Enne kui vastased lõpetavad 3 tabamust, saab mängija jätkata teiste "avatud" segmentide tabamist kõrgemate punktide saamiseks.

Pärast seda, kui kõik mängijad on tabanud sama segmendi 3 korda, suletakse see. Valige teine segment.

Esimene, kes suleb kõik määratud segmendid kõrgeima punktisummaga, või kõrgeima punktisummaga pärast kõigi sulgemist, on võitja.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Kehtib ainult 15, 16, 17, 18, 19, 20 või sihtmärgi tabamisel.

Esimene, kes tabab kõik segmendid kolm korda, on võitja.

Üksik - üks kord. Topelt - kaks korda. Kolmekordne - kolm korda.

"C00" - Mis tahes segment 15-20 ja sihtmärk mis tahes järjekorras.

"C20" - Tabage esmalt 20 kolm korda, seejärel 19, 18, 17, 16, 15, sihtmärk järjekorras.

"C25" - Tabage esmalt sihtmärk kolm korda, seejärel 15, 16, 17, 18, 19, 20 järjekorras.

Igal segmendil on kolm indikaatorit. Ühe tabamise korral süttib üks.

Iga segment on avatud ja saab punkte anda pärast 3 tabamist igalt mängijalt. Suletakse, kui kõik mängijad on selle tabanud 3 korda.

Käesoleva mängija teenitud punktid lisatakse kõigi vastaste punktidele.

Iga mängija peab proovima segmenti 3 korda tabada, et saavutada "avatud" staatus.

Enne kui vastased lõpetavad 3 tabamust, saab mängija jätkata teiste "avatud" segmentide tabamist, et vastastele rohkem punkte anda.

Pärast seda, kui kõik mängijad on tabanud sama segmendi 3 korda, suletakse see.

Esimene, kes suleb kõik määratud segmendid madalaima punktisummaga, või madalaima punktisummaga pärast kõigi sulgemist, on võitja.

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) saab valida valitud punktide summana.

Mängija peab tabama numbrisegmendid 1-st 18-ni järjekorras. Tabamuse korral näidatakse järgmine segment ja teile antakse "Yes" tabamuse või "Sorry" möödalaskmise korral.

Mängija peaks püüdma saavutada madalaima punktisumma. Kui käigu kõik kolm noolt mööda lähevad, tähendab see "halb nool" ja lisatakse 5 punkti. Kolmekordse tabamise korral 1 punkt (Eagle). Topelt tabamisel 2 punkti (Birdie). Üksikul 3 punkti. Ainult viimast noolt kasutatakse punktide arvutamiseks.

Kui tabate üksiksegmendi esimese noolega ja saate 3 punkti, võite otsustada järgmise käigu minna. Kuid kui soovite madalamat punktisummat, võite jätkata. Kui mõlemad viimased 2 viset mööda lähevad, saate 5 punkti.

Mängija, kes saavutab või ületab valitud punktisumma, langeb välja. Kui jääb üks mängija, on see võitja, või pärast kõigi 18 käigu lõppu on võitja madalaima punktisummaga mängija.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Numbrisegmendid näidatakse arvuti poolt automaatselt. Esimene mängija, kes tabab kõik määratud numbrisegmendid 3 korda, on võitja. Tabamuse korral näidatakse järgmine segment ja teile antakse "Yes" või "Sorry".

132 - Jada: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Jada: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Jada: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Jada: 19, 10, 18, 5, 11.

Mängija peab tabama numbrisegmendi kolm korda enne järgmisele üleminekut. Üksik - üks kord. Topelt - kaks korda. Kolmekordne - kolm korda.

G11 Suur-väike: Lihtne (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Igal mängijal on alguses baas elude arv. Kui mängijal pole elusid, langeb ta välja. Esimene mängija peab tabama juhuslikult antud numbrisegmendi.

Kui mängija saab tabada sihtmärki esimese või teise noolega, saab ta luua uue sihtmärgi kolmanda noolega. Kui mängija tabab sihtmärki kõigi kolme noolega või ei saa luua uut tõhusat sihtmärki, antakse uus sihtmärk juhuslikult järgmisele mängijale. Kui mängija ei suuda sihtmärki kolme noolega tabada, kaotab ühe punkti ja seda sihtmärki tabab järgmine mängija. Kui segment tabatakse, näidatakse järgmine segment ja teile antakse "Yes" või "Sorry".

Tabamus kehtib, kui tabatakse sihtnumbrisegmendi mis tahes koht, olenemata kas see on üksik, topelt või kolmekordne segment.

Kui jääb üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

G12 Suur-väike: Raske (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Igal mängijal on baas elude arv. Kui mängijal pole elusid, langeb ta välja. Esimene mängija peab tabama juhuslikult antud numbrisegmendi.

Kui mängija saab tabada sihtmärki esimese või teise noolega, saab ta luua uue sihtmärgi kolmanda noolega. Kui mängija tabab sihtmärki kõigi kolme noolega või ei saa luua uut tõhusat sihtmärki, antakse uus sihtmärk juhuslikult järgmisele mängijale. Kui mängija ei suuda sihtmärki kolme noolega tabada, kaotab ühe punkti ja seda sihtmärki tabab järgmine mängija. Kui segment tabatakse, teile antakse "Yes" või "Sorry".

Kehtib ainult sihtnumbrisegmendi sama punktiosa tabamisel.

Kui jääb üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

G13 Tapja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Mängu sisenedes näitavad punktide aknad "SEL" (Select), et öelda mängijale valida punktisegment. Esimene tabatud punktisegment valitakse. Seejärel vajutage "NEXT" nuppu. Pärast kõigi mängijate valikut algab mäng.

Pärast seda, kui kõik mängijad on valinud oma segmendid, saavad nad hakata viskama. Mängija saab kogu mängu jooksul tapjaks alles pärast oma segmendi tabamist.

Kui mängija segment tabatakse vastast-tapja poolt, võetakse üks punkt ära. Elud kuvatakse ekraanil. Iga mängija saab punkte vaadata "SCORES" nupu vajutamisega.

Kui mängija on saanud "tapjaks" ja tabab oma sihtsegmenti, ei ole ta enam "tapja" ja üks punkt võetakse ära.

Tapja peaks pingutama vastastelt punktide ära võtmiseks, tabades vastaste punktisegmenti.

Kui sihtsegment tabatakse, näidatakse järgmine segment ja teile antakse "Yes" või "Sorry".

Valik tähendab, et mängija saab tapjaks valitud numbrisegmendi tabamisel, olenemata kas see on üksik, topelt või kolmekordne.

Kui jääb üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

G14 Tapja-Topelt (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Mängu sisenedes näitavad punktide aknad "SEL" (Select). Esimene tabatud punktisegment valitakse. Seejärel vajutage "NEXT" nuppu. Pärast kõigi mängijate valikut algab mäng.

Pärast seda, kui kõik mängijad on valinud oma segmendid, saavad nad hakata viskama. Alles pärast oma segmendi tabamist saab ta tapjaks.

Kui mängija segment tabatakse vastast-tapja poolt, võetakse üks punkt ära.

Kui mängija on saanud "tapjaks" ja tabab oma sihtsegmenti, ei ole ta enam tapja ja üks punkt võetakse ära.

Tapja peaks pingutama vastastelt punktide ära võtmiseks.

Kui segment tabatakse, näidatakse järgmine segment ja teile antakse "Yes" või "Sorry".

Valik tähendab, et mängija saab tapjaks ainult valitud numbrisegmendi topelt punktiosa tabamisel.

Kui jääb üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

G15 Tapja-Kolmekordne (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Mängu sisenedes näitavad punktide aknad "SEL" (Select). Esimene tabatud punktisegment valitakse. Seejärel vajutage "NEXT" nuppu. Pärast kõigi mängijate valikut algab mäng.

Pärast seda, kui kõik mängijad on valinud oma segmendid, saavad nad hakata viskama. Alles pärast oma segmendi tabamist saab ta tapjaks.

Kui mängija segment tabatakse tapja poolt, võetakse üks punkt ära.

Kui mängija on saanud "tapjaks" ja tabab oma sihtmärki, ei ole ta enam tapja ja kaotab ühe elu.

Tapja peaks pingutama vastastelt punktide ära võtmiseks.

Kui segment tabatakse, näidatakse järgmine segment ja teile antakse "Yes" või "Sorry".

Valik tähendab, et mängija saab tapjaks ainult valitud numbrisegmendi kolmekordse punktiosa tabamisel.

Kui jääb üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

G16 Tulistamine (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Numbrisegment antakse mängijale juhuslikult tabamiseks. Mängija peab selle tabama kümne sekundi jooksul, vastasel juhul tabamus tühistatakse. Kui segment tabatakse, näidatakse järgmine segment ja teile antakse "Yes" või "Sorry".

Iga "siht" segmendi tabamus (üksik, topelt või kolmekordne) vähendab punkte ühe võrra.

Mängija, kelle punktid on esimesena vähenenud 0-ni, on võitja.

G17 Jalad üle (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Mängija peaks püüdma saavutada rohkem või võrdne eelneva käigu kõrgeima tulemusega. Kui mängija saab vähem kui eelmine kolme noole summa, võetakse üks (elu) ära. Viimane mängija, kellel on (elu) alles, on võitja.

Mängijatel ei ole lubatud punkte kustutada. Kui mängija vajutab otse START nupule või ükski nool ei taba segmente, kaotab ta samuti ühe (elu).

Mängija langeb välja, kui elude arv on 0, ja kuulub heli.

Kui jääb üks mängija, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

G18 Jalad alla (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Valik tähendab mängija algset elude arvu.

Eesmärk on ületada kolme noole madalaim kogusumma. Kui kolme noole summa on suurem kui rekord, võetakse üks (elu) ära. Viimane mängija, kellel on (elu) alles, on võitja.

Mängijatel ei ole lubatud punkte kustutada. Kui mängija vajutab otse START nupule või ükski nool ei taba segmente, kaotab ta samuti ühe (elu).

Mängija langeb välja, kui elude arv on 0, ja kuulub heli.

Kui jääb üks mängija, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.